

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi bertambah pesat seiring ditemukannya internet yang mampu mengoneksikan seluruh jaringan komputer di seluruh dunia. Melalui media internet masyarakat dapat menemukan berbagai macam informasi yang dibutuhkanya termasuk informasi-informasi yang negatif.

Pengguna internet di Indonesia tidak hanya banyak jumlahnya, namun penggunaanya dari berbagai kalangan dan usia. Ini dipicu dari banyaknya usaha warung internet (warnet) yang terus berkembang. Kebanyakan pengguna internet adalah anak-anak usia di bawah 25 tahun. Pada usia ini anak-anak masih sulit melindungi diri dari dampak negatif pengguna internet. Para pelajar merupakan penyumbang pengguna internet yang paling banyak. Mereka biasa menggemari media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *game online* dan lain sebagainya.

Jaringan internet dapat kita akses di daerah mana saja, mulai dari daerah perkotaan sampai di pelosok desa kita dapat menemukanya. Meluasnya jaringan internet ini menyebabkan banyak orang yang menggunakannya sebagai lahan bisnis yang sangat menguntungkan, salah satunya adalah *game online*. *Game* itu sendiri merupakan aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah. selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, untuk

hiburan, rekreasi atau untuk menang taruhan, dan *game online* sendiri adalah sebuah *game* via internet, bisa menggunakan PC (*Personal Computer*) atau *game* seperti *play station 2* , dan sejenisnya

Namun dengan banyaknya warnet yang menyediakan fasilitas *game* online, banyak anak-anak yang lebih memilih bermain *game* dari pada berinteraksi dengan teman-teman sebayanya. Interaksi merupakan masalah yang paling umum yang timbul pada diri manusia. Interaksi ditimbulkan oleh bermacam-macam hal yang merupakan dasar dari peristiwa sosial yang lebih luas. Setiap individu manusia dapat merupakan sumber pusat *psychologis* yang mempengaruhi hidup kejiwaan orang lain dan efek itu bagi tiap orang tidak sama. Dan semua hubungan sosial (proses sosialisasi) baik yang bersifat *operation*, *coorporation* adalah hasil daripada interaksi individu.

Proses sosialisasi itu betul-betul merupakan suatu proses yang amat besar signifikasinya bagi kelangsungan keadaan tertib masyarakat. Artinya, hanya lewat proses-proses sosialisasi saja norma-norma sosial yang menjadi determinan segala keadaan tertib sosial dan dapat diwariskan serta diteruskan dari generasi ke generasi (dengan ataupun tanpa perubahan).¹ Lewat proses-proses sosialisasi, individu-individu anak dapat belajar mengetahui dan memahami tingkah pekerti apa yang harus dilakukan dan tingkah pekerti apa yang tidak boleh dilakukan. dalam proses sosialisasi terdapat seperangkat konsep-konsep dasar atau pengetahuan dasar ilmu-ilmu sosial secara interdisiplin atau multidisiplin dipergunakan sebagai alat bagi pendekatan dan

¹J Dwi Narkowo, *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan* (Jakarta: Preneda Media, 2004), 55.

pemecahan problem-problem yang timbul dan berkembang dalam masyarakat. Ilmu-ilmu social dasar adalah ilmu social yang dipergunakan dalam pendekatan, sekaligus sebagai sarana jalan keluar untuk mencari pemecahan masalah-masalah social yang berkembang dalam kehidupan masyarakat.²

Suatu pendapat mengatakan bahwa belajar adalah kegiatan-kegiatan fisik atau badaniah. Menurut pendapat tradisional, belajar adalah menambah dan mengumpulkan sejumlah. Sedangkan para ahli pendidikan modern merumuskan perbuatan belajar sebagai berikut: belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan.³

Sosialisasi dalam kehidupan sehari-hari sangat penting. Sosialisasi itu sendiri merupakan sebuah proses penanaman atau transfer kebiasaan atau nilai dan aturan dari satu generasi ke generasi lainnya dalam sebuah kelompok atau masyarakat.⁴

Nasution menjelaskan bahwa sosialisasi merupakan proses bimbingan individu ke dalam duni sosial. Sosialisasi dilakukan dengan mendidik individu tentang kebudayaan yang harus dimiliki dan diikutinya, agar ia menjadi anggota yang baik dan dalam berbagai kelompok khusus, sosialisasi dapat dianggap sama dengan pendidikan.⁵ Sikap anak-anak terhadap orang lain dan pengalaman sosial dan seberapa baik mereka dapat bergaul dengan

² Abu Ahmadi, *Ilmu Sosial Dasar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), 3.

³ Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial edisi revisi* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), 79.

⁴ Ali Maksum, *Sosiologi Pendidikan* (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2014), 58.

⁵ *Ibid.*, 59.

orang lain sebagian besar akan tergantung pada pengalaman belajar selama tahun-tahun awal kehidupan yang merupakan masa pembentukan. Untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial bergantung pada empat faktor.

Pertama, kesempatan yang penuh untuk sosialisasi adalah penting karena anak-anak tidak dapat belajar hidup bermasyarakat dengan orang lain jika sebagian besar waktu mereka dipergunakan seorang diri.

Kedua, dalam keadaan bersama anak-anak tidak hanya harus mampu berkomunikasi dalam kata-kata yang dapat dimengerti orang lain, tetapi juga harus mampu berbicara tentang topik yang dapat dipahami dan menarik bagi orang lain.

Ketiga, anak akan belajar sosialisasi hanya apabila mereka mempunyai motivasi untuk melakukannya. Motivasi sebagian besar bergantung pada tingkat kepuasan yang dapat diberikan oleh aktivitas sosial kepada anak.

Keempat, metode belajar yang efektif dengan bimbingan adalah penting. Dengan metode coba ralat anak mempelajari beberapa pola perilaku yang penting bagi penyesuaian sosial yang baik. Mereka juga belajar dengan mempraktekkan peran yaitu dengan menirukan orang yang dijadikan tujuan identifikasi dirinya.⁶

Dewasa ini, perkembangan teknologi semakin pesat, dengan harga yang cukup terjangkau gadget dapat kita miliki. Banyak kita lihat anak sekolah dasar usia sepuluh tahun ke atas telah memiliki gadget yang memiliki aplikasi *game*, baik *offline* maupun *online*. Bahkan, kebanyakan dari anak

⁶Elizabeth Bergner Hurlock, *Perkembangan Sosial* (Jakarta: Erlangga, 2011), 251.

usia sekolah dasar kecanduan bermain *game* daripada belajar. Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan *game online*, salah satunya tantangan. “Dalam setiap *game* ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan *game* akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari *game*, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri dan jadi lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan *game*. Menurut A.N *game online* akan mengurangi aktivitas positive yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka, jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, di perkirakan anak akan menarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian sosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan Sosialnya tak ayal, jam belajar pun terganggu. Sosialisasi anak dengan lingkungan sekitar maupun teman-temannya pun terganggu.⁷

Maka dari itu peneliti mengambil judul Pengaruh Penggunaan Media Sosial *Game Online* terhadap Kemampuan Sosialisasi Anak di MI Unggulan Assalam Catakayam Mojowarno Jombang Tahun Ajaran 2014/2015.

⁷Dewi, “Pengaruh Game Online Terhadap Belajar Anak”, <http://pengaruh-game-online-terhadap-belajar-anak.com/>, diakses 5 Mei 2015.

B. Ruang Lingkup Penelitian

Kegiatan penelitian ini dibatasi dalam sebuah ruang lingkup seperti berikut ini:

1. Penelitian dilaksanakan di MI Unggulan Assalam Catakayam Mojowarno Jombang.
2. Subyek yang diteliti adalah siswa kelas 2 sampai 4 di MI Unggulan Assalam Catakayam Mojoagung Jombang.
3. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial *game online* terhadap kemampuan sosialisasi siswa di MI Unggulan Assalam Catakayam Mojowarno Jombang.
4. Waktu penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Januari sampai dengan April 2015.
5. Fokus penelitian ini adalah siswa kelas 2 sampai 4 yang bermain *game online* yang berada di warnet.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis merumuskan masalah pokok yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media sosial *game online* di MI Unggulan Assalam Catakayam Mojowarno Jombang?
2. Bagaimana kemampuan sosialisasi siswa di MI Unggulan Assalam Catakayam Mojowarno Jombang?

3. Bagaimana pengaruh penggunaan media sosial *game online* terhadap kemampuan sosialisasi siswa di MI Unggulan Assalam Catakayam Mojowarno Jombang?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui penggunaan media sosial *game online* di MI Unggulan Assalam Catakayam Mojowarno Jombang.
2. Untuk mengetahui kemampuan sosialisasi siswa di MI Unggulan Assalam Catakayam Mojowarno Jombang.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial *game online* terhadap kemampuan sosialisasi siswa di MI unggulan Assalam Mojowarno Jombang.

Adapun manfaat yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh pengalaman di bidang penelitian yang merupakan penerapan pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dengan kenyataan di lapangan.

E. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sulistyowati dengan kesimpulan penelitian bahwa transaksi jual beli *game* melalui *online* hukumnya tidak

sah dan haram, karena transaksi ini merugikan kepemilikan hak sepenuhnya penyedia *game*.⁸

2. Penelitian yang dilakukan oleh Alimatun Hasanah dengan kesimpulan penelitian bahwa penggunaan metode cerita pada awal pembelajaran di TK Tarbiyatul Athfal dapat meningkatkan kemampuan sosialisasi peserta didik.⁹

Berbeda dengan yang penulis teliti dimana fokus penelitian ini adalah Penggunaan media social *game online* dapat berpengaruh terhadap kemampuan sosialisasi anak.

F. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.¹⁰

Dari uraian tersebut maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Ho : Tidak adanya pengaruh penggunaan media social *game online* terhadap kemampuan sosialisasi siswa di MI Unggulan Assalam Catakayam Mojowarno Jombang.

⁸Sulistiyowati, *Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli Chip dalam Game Poker Online* (Skripsi, IAIN Walisongo Semarang, 2011), 67.

⁹Alimatun Hasanah, *Pelaksanaan Metode Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Sosialisasi Anak Usia Dini di TK Tarbiyatul Athfal 14 Plantaran Kaliwungu Kendal Mahasiswa* (Skripsi, IAIN Walisongo Semarang, 2011), 78.

¹⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatn Praktis edisi revisi VI* (Jakarta: PT Asdi Mahastya, 2006), 71.

2. Ha : Adanya pengaruh penggunaan media social *game online* terhadap kemampuan sosialisasi siswa di MI Unggulan Assalam Catakayam Mojowarno Jombang.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika pembahasan ini dibagi menjadi beberapa bab, dimana dalam setiap bab dibagi menjadi sub bab sehingga tersusun sebagai berikut :

Bab pertama merupakan pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, ruang lingkup penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua menguraikan landasan teori tentang penggunaan media sosial *game online* dan kemampuan sosialisasi siswa.

Bab ketiga menguraikan metode penelitian tentang desain penelitian, metode penentuan sampel, metode pengumpulan data dan analisis data.

Bab keempat, membahas tentang laporan hasil penelitian, penulis menyajikan data dan menganalisa data tersebut untuk membuktikan rumusan masalah dan menunjukkan bahwa tujuannya sudah dapat dicapai melalui penelitian yang dilakukan.

Bab kelima, penutup, membahas tentang kesimpulan yang berdasarkan pada hasil penelitian yang diperoleh dan kemudian mengemukakan beberapa saran kepada lembaga yang bersangkutan yang mungkin dapat diterapkan dalam mencapai hasil yang efisien.